

## KOREAN PATENT ABSTRACT (KR)

### PUBLICATION

(51) IPC Code: G06F 17/60 (early published)

(11) Publication No.: P2000-0064105

(43) Publication Date: 6 November 2000

(21) Application No.: 10-2000-0048512

(22) Application Date: 22 August 2000

(71) Applicant:

MUN, JI WHAN

102-902 Luckyhana Apt., Sinseong-dong, Yuseong-gu, Daejeon, Korea

(72) Inventor:

MUN, JI WHAN

102-902 Luckyhana Apt., Sinseong-dong, Yuseong-gu, Daejeon, Korea

(54) Title of the Invention:

System and method of advertising based on Internet community

#### Abstract:

A system and method of advertising in connection with an Internet community service system are provided. The method includes analyzing keywords which are frequently used by service users during chatting, searching relevant banner advertisements based on the analysis result, and pushing the banner advertisements into web browsers of the users. The system includes a chatting server and a real-time interactive advertisement (RIA) system. The chatting server includes a chatting controller for providing chatting services to a plurality of users, a history controller for collecting keywords used by the users during chatting, and an advertisement space controller for calculating the order of priority among the advertisements, requesting necessary banner advertisements according to the priority order, and displaying the received banner advertisements. The RIA system includes a history analysis server for analyzing words used by the users during chatting and extracting keywords, a banner search server for searching for banner advertisements relevant to the keywords, a banner server for transmitting banner advertisements requested by the advertisement space controller and linking the web pages of the selected banner advertisements to web browsers of the users, and a banner management server for taking statistics on the provided banner advertisements and providing the list of the banner advertisements to advertisers. Accordingly, user-on-demand advertisements can be provided to Internet community service users. In addition, information on community users demands can be categorized to enable advertising products for individual users. Furthermore, it is possible to analyze users inclinations and get statistical data on advertisement effects.

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.<sup>8</sup> (11) 공개번호 특2000-0064105  
G06F 17/60(조기공개) (43) 공개일자 2000년11월06일

(21) 출원번호 10-2000-0048512  
(22) 출원일자 2000년08월22일  
(71) 출원인 문지환  
대전광역시 유성구 신성동 럭키하나아파트 102동 902호  
(72) 발명자 문지환  
대전광역시 유성구 신성동 럭키하나아파트 102동 902호  
(74) 대리인 안광석, 박영일, 김합곤

심사청구 : 있음

(54) 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템 및 그방법

요약

본 발명은 인터넷상의 커뮤니티 서비스 시스템과 결합하여, 서비스 사용자에게 의해 사용된 대화 내용의 주요 단어(키워드)를 분석하고 분석 결과에 상응하는 배너광고를 검색하여, 사용자 웹브라우저에 교체 표시하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템 및 방법을 제공한다. 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템은 다자에게 대화 서비스를 제공하는 대화 제어부, 대화 제어부 사용자에게 의해 사용된 대화 내용의 주요 단어를 수집하는 히스토리 제어기, 및 우선순위를 계산하여 필요한 광고를 요청하고, 전달받은 배너광고를 디스플레이하는 광고스페이스 제어기를 포함하는 채팅 서버와, 대화에 사용된 언어를 분석하여 키워드를 추출하는 히스토리 분석서버, 키워드에 상응하는 배너광고를 검색하는 배너검색서버, 광고스페이스 제어기에서 요청한 광고를 송출하고 선택된 배너광고의 웹 페이지를 사용자 웹브라우저에 연결하는 배너 서버, 및 배너광고의 수치 자료를 통계내어 광고주에게 연결하고 배너광고 등록 현황을 관리하는 배너관리서버를, 포함하는 실시간 대화형 광고(RIA: Realtime Interactive Advertisement)시스템으로 구성된다. 따라서, 인터넷상의 커뮤니티 서비스 사용자를 대상으로 하여 서비스 사용자의 요구에 부응하는 광고를 제공하고, 상기 사용자에게 대한 정보를 세분화할 수 있어 개별 상품의 광고도 수행할 수 있게 되며, 상기 사용자의 성향 분석 및 수치화된 광고 효과의 산출이 가능하게 된다.

도표도

도2

명세서

도면의 주요부분 설명

도 1은 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템의 일실시예에 따른 네트워크 연결상의 연결관계를 도시한 블록도이다.

도 2는 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템의 일실시예에 따른 전체 구성을 도시한 블록도이다.

도 3은 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 제공 방법을 도시한 흐름도이다.

도 4는 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템에 있어 시스템의 동작에 관계하는 통신 프로토콜을 예시한 것이다.

<도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

100: 채팅서버	110: 대화 제어부
120: 배너 검색 서버	150: 광고 스페이스 제어기
200: RIA 시스템	210: 히스토리 분석 서버
220: 배너 검색 서버	250: 배너 제어 서버
260: 배너 관리 서버	

발명의 상세한 설명

발명의 목적

### 발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷상의 커뮤니티를 구성하는 채팅, 방명록, 게시판 등을 기반으로 커뮤니티 서비스 사용자의 기호를 분석하여 특정화한 광고를 푸시하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

인터넷 광고는 기존의 다른 매체를 통한 광고에 비해 쌍방향성, 직접 마케팅, 전세계 통합성, 시간의 비제한성, 풍부한 정보, 빠른 데이터 갱신, 네티즌 반응의 신속한 인지 등의 특성으로 인하여 급속한 이용률을 보여왔다.

일반적으로, 인터넷 광고의 대표적인 형태인 배너 광고는 픽셀 단위의 크기, 배너광고가 게재된 사이트의 종류, 게재 방식 및, 표현 방식에 따라 여러 가지가 있으며, 그 종류에 따라 조금씩 상이한 점은 있으나 정적이고 네티즌에게 일방적이어서 흥미를 유발시키기 어렵다는 점, 광고 효과를 예측하고 결과를 수집하기 어렵다는 점 등은 공통적인 한계 요소였다.

일례로 고정적인 배너를 노출하는 스태틱 방식은 검색엔진에서 찾은 검색 결과와 함께 배너를 노출하는 키워드 방식과 주기별로 순환하는 입구게시형의 스크롤링 방식으로 개량되었으나 개량 대상은 일부에 불과했다.

또한 광고의 효과를 높이기 위해 크리에이티브 배너, 리치미디어 배너, 이벤트 배너, 트릭 배너 등이 출현하고 있지만, 단순히 클릭수를 높이기 위한 일회성의 광고에 지나지 않아 근본적인 문제를 해결하지 못하고 사용자들에게 실수 유도, 눈속임 등을 유발하게 하며 광고 크기에 따른 네트워크 속도저하의 불편함을 초래하고 있다.

기존의 배너 광고 방식에 식상함을 느끼는 네티즌들에게는 그들의 취향을 분석하여 직접 배너 광고를 투입하는 인터넷상의 정보수집, 분석, 광고 제공 기술이 요구된다. 또 광고주들은 배너광고의 게재 회수, 게재 시간, 피제공자들에 의한 배너광고의 선택 회수 등의 상세한 정보를 필요로 한다.

### 발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 상기한 바와 같은 종래의 제반 문제점을 해결하기 위하여 안출된 것으로서, 인터넷상의 커뮤니티 서비스 사용자들의 대화 내용을 분석하고, 분석에 상응하는 배너광고를 검색하여 교체 게재하고, 커뮤니티 서비스 사용자가 게재된 광고를 선택하면 배너광고 웹페이지를 연결하고, 광고 효과를 수치화하여 광고주에게 제공하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템 및 그 방법을 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

### 발명의 구성 및 작용

상기의 목적을 달성하기 위하여, 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템은 다수의 네티즌과 컴퓨터 네트워킹하여 다자간의 대화서비스를 제공하는 대화 제어부; 대화 서비스 사용자들의 대화 내용을 수집하여 임시 저장 공간인 히스토리 스페이스에 저장하고 송출하는 히스토리 제어기; 배너 광고가 수용될 임시 저장 공간인 광고 스페이스; 및 광고 스페이스에 저장할 배너 광고를 우선 순위값에 의해 요청하고 전송 받은 배너 광고를 광고 스페이스에 디스플레이하는 광고 스페이스 제어기를 포함하는 채팅 서버와, 상기 히스토리 제어기로부터 수신한 대화 내용을 이미 작성되어 있는 단어 DB와 비교, 분석하여 키워드를 추출하는 히스토리 분석 서버; 추출된 키워드에 상응하는 배너 광고의 식별 코드를 배너 광고의 정보 코드가 저장되어 있는 배너 DB에서 검색하여 상기 광고 스페이스 제어기로 전송하는 배너 검색 서버; 광고 스페이스 제어기가 요청한 배너광고의 식별 코드에 따라 배너광고주소와 배너광고 링크주소에 해당하는 배너광고를 광고 스페이스 제어기로 전송하는 배너 서버; 및 광고 수치 정보를 통계 처리하고 광고주에 통계 처리 결과를 제공하여 배너 광고의 등록 현황을 관리하는 배너 관리 서버를 포함하는 실시간 대화형 광고(RIA: Realtime Interactive Advertisement)시스템으로 구성된다.

상기의 다른 목적을 달성하기 위하여, 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 서비스 제공 방법은 (a) 대화 제어부로부터 대화내용을 제공받아 배너광고를 검색하기 위한 키워드를 추출하는 히스토리 분석 단계; 및

(b) 키워드 추출에 따라 해당하는 배너광고를 디스플레이되도록 제어하되, 해당하는 키워드가 없으면 임의의 배너광고를 디스플레이하도록 제어하는 배너광고 디스플레이 제어 단계를 포함하는 것으로서, 이를 세분화하면 사용자들의 대화내용(history)을 수집, 저장, 전송하는 히스토리 제어 단계, 전송받은 대화내용을 비교, 분석하는 히스토리 분석 단계, 히스토리 분석 결과에 따른 배너를 찾아내어 전송하는 배너 검색 단계, 전송받은 배너들을 분류, 목록화 하고 이를 배너 서버에 요청하는 광고 스페이스 제어 단계, 요청받은 배너를 전송하는 단계, 광고의 효과 및 광고비 산정을 위한 배너광고 관리 단계로 이루어진다.

상기한 인터넷상의 커뮤니티를 이용한 광고 방법은 광고의 직접적이고 확실한 효과를 위해 사용자의 관심사항과 필요로 하는 정보를 파악한 후 광고를 푸시하는 것으로, 채팅만으로 한정되는 것이 아니며 채팅에서는 실시간 대화내용을 분석하고 게시판, 방명록 등에는 사용자 게시물을 분석하여 광고를 푸시하는 인터넷상의 커뮤니티가 형성되는 제반 서비스에서 실시 가능해진다.

이하에서 첨부된 도면을 참조하여 본 발명을 상세히 설명한다.

도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 네트워크 구성을 설명하기 위한 도면이다.

커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템(30)은 채팅서버(100)와 RIA(Realtime Interactive Advertisement)시스템(200)으로 구성되는데, 사용자(10)는 컴퓨터 네트워크(20)를 통해 채팅서버(100)에 접속하여 대화를 나누며, 채팅서버(100)는 사용자(10)의 대화내용을 주기적으로 RIA시스템(200)에 전달

한다. RIA시스템(200)은 전달받은 대화내용에 가장 적합한 배너광고를 검색, 선정하여 채팅서버(100)에 전송하게된다. 또, 광고주(40)는 컴퓨터 네트워크(25)를 통해 RIA시스템(200)에 접속하여 자신의 광고에 대한 노출빈도, 노출시간, 클릭빈도를 포함한 통계자료를 확인하고, 새로운 배너광고의 등록, 수정, 삭제 등의 작업을 온라인 상에서 한다.

도 2에 의하면 본 발명에 의한 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템(30)에서 채팅 서버(100)는 대화 제어부(110), 히스토리 스페이스(130), 히스토리 제어기(120), 광고 스페이스(140) 및 광고 스페이스 제어기(150)를 포함하며, RIA시스템(200)은 히스토리 분석 서버(210), 배너 검색 서버(220), 단어 DB(230), 배너 DB(240), 배너 제어 서버(250) 및 배너 관리 서버(260)를 포함한다.

본 발명에서, 채팅서버(100)는 RIA시스템(200)과 분리되며, 대화 제어부(110)에 히스토리 제어기(120), 광고 스페이스(140), 광고스페이스 제어기(150)를 추가함으로써 RIA시스템(200)과 연결하여 이용할 수 있다. 예컨대, 이미 운영중인 기존의 채팅서버도 상기의 추가 작업으로 RIA시스템(200)과의 연동이 가능해진다.

대화 제어부(110)는 커뮤니티 시스템의 사용자(10)에게 대화 서비스를 제공하고 히스토리 스페이스(130)에 저장될 대화 내용을 수집한다. 히스토리 제어기(120)는 대화 내용을 히스토리 스페이스(130)에 저장하며, 저장된 대화 내용은 대화장별로 RIA시스템(200)의 히스토리 분석 서버(210)로 전송될과 동시에 임시 저장 공간인 히스토리 스페이스(130)를 초기화한다. 여기에서, 히스토리 스페이스(130)에서 히스토리 분석 서버(210)로의 전송방식은 선입선출(FIFO)방식을 사용한다. 히스토리 분석 서버(210)는 전달받은 대화내용을 비교 자료로서 축적되어 있는 단어 DB(230)를 통해 비교 분석하여 최적의 키워드를 추출하여 배너 검색 서버(220)에 전달한다. 단어 DB(230)는 자연어인 대화내용을 분석하기 위한 비교자료로서 문장, 구문, 단어, 형태소 등의 데이터와 연결 코드를 포함한다.

배너 검색 서버(220)는 배너 DB(240)에서 키워드에 상응하는 배너 광고들을 검출하여 그 배너 광고들의 식별코드, 우선순위를 채팅서버(100)의 광고스페이스제어기(150)에 전송하며, 배너 DB(240)는 배너식별코드, 배너광고주소, 배너링크주소, 광고주 식별코드, 배너광고게재회수??게재시간??광고선택회수 등의 정보를 저장하게 된다.

광고스페이스 제어기(150)는 배너 검색 서버(220)에서 전송받은 배너 광고 식별코드를 우선순위에 의해 목록화하고 순위대로 일정 주기 순환하며 광고스페이스(140)에 배너광고 식별코드에 해당하는 배너 광고를 전송해 줄 것을 요청하는 메시지를 송출한다.

배너 제어 서버(250)는 상기 배너 광고 요청 메시지를 수신하면 배너 광고를 전송하고, 전송이 완료되면 배너 DB(240)의 배너광고 식별코드에 해당하는 게재회수를 증가시키며 다음 배너 광고 요청 메시지를 수신할 때까지의 시간을 측정하며 배너 DB(240)의 배너광고 식별코드에 해당하는 게재 시간 기록 필드에 추가한다.

채팅서버(100)에서 광고스페이스(140)에 띄워진 배너 광고가 사용자(10)에 의해 선택되면 광고 스페이스 제어기(150)는 사용자(10)의 웹브라우저에 배너광고 식별코드에 해당하는 웹페이지를 연결해줄 것을 요청하는 웹페이지 요청 메시지를 RIA시스템(200)의 배너 제어 서버(250)로 송출한다.

배너 제어 서버(250)는 웹페이지 요청 메시지를 수신하면 배너 DB(240)의 검색을 통해 배너광고 식별코드에 해당하는 웹페이지를 연결해주며, 배너 DB(240)의 배너광고 식별코드에 해당하는 선택 회수를 갱신한다.

배너 관리 서버(260)는 배너 통계부(262), 배너 변경부(264), 및 배너상황모니터부(266)를 포함하는데, 배너 DB(240)의 게재수, 노출시간, 클릭수를 이용하여 배너 관리 서버(260)의 배너 통계부(262)는 배너 광고 가격을 포함한 통계 수치를 산출하며, 배너상황 모니터부(266)는 배너 통계부(262)에 의해 산출된 통계 수치를 광고주(40)에게 보여준다. 광고주(40)는 배너상황 모니터부(266)의 결과값을 바탕으로 새로운 배너 광고의 등록, 수정, 삭제를 배너 변경부(264)에 요청할 수 있으며, 배너 변경부(264)는 광고주(40)의 요청에 의해 배너 DB(240)의 내용을 변경한다.

이하에서, 본 발명의 동작과정을 상세히 설명한다.

도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 대화 내용을 이용한 배너 광고 제공 방법을 설명한 흐름도이다.

채팅서버(100)의 히스토리 제어기(120)는 사용자(10)의 대화내용을 히스토리 스페이스(130)에 저장한다(S310). 히스토리 제어기(120)는 히스토리 스페이스(130) 전체에 대화내용이 완전 수용됐는지 확인하고, 히스토리 제어기(120)는 RIA시스템(200)의 히스토리 분석 서버(210)로 히스토리 스페이스(130)에 저장된 대화내용을 전송함과 동시에 히스토리 스페이스(130)를 비운다(S320). 히스토리 분석 서버(210)는 전송된 히스토리를 단어DB(230)에 저장된 내용과 비교, 분석하여 최종 연관 키워드를 추출하여 배너 검색 서버(220)에 전송한다(S330).

배너 검색 서버(220)는 배너 DB(240)내의 전송된 키워드를 검색(S410)하여 검색된 레코드가 하나 이상일 경우 채팅서버(100)의 광고스페이스 제어기(150)에 배너식별코드와 우선순위를 전달한다. 검색된 레코드가 없을 경우 배너 검색 서버(220)는 임의의 배너 광고를 선정하여 상기 과정을 진행한다(S430). 광고스페이스제어기(150)는 배너식별코드를 통해 RIA시스템(200)의 배너 제어 서버(250)에 배너 광고 요청 메시지를 송출하며, 전송된 배너광고 이미지가 채팅서버(100)의 광고스페이스제어기(150)에 의해 광고스페이스(140)로 출력된다(S420).

이때, RIA시스템(200)의 배너 제어 서버(250)는 배너 광고의 게재 빈도수와 게재 시간을 배너 DB(240)의 배너식별코드에 해당하는 기록 레코드에 더하게 된다(S440).

사용자(10)가 광고스페이스(140)에 출력된 배너 광고를 마우스 등을 이용하여 선택하면(S510), 광고스페이스 제어기(150)는 RIA시스템(200)의 배너 제어 서버(250)에 웹페이지 연결 요청 메시지를 배너식별코드와 함께 송출하며, 배너 제어 서버(250)는 배너 DB(240)의 배너식별코드에 해당하는 레코드에 선택 회수를 추가한 후(S520), 식별코드에 해당하는 배너 광고의 URL(Uniform Resource Locator)을 검색

하여 사용자(10)의 웹브라우저에 전송함으로써, 최종적으로 사용자(10)에게 선택한 배너 광고의 웹페이지가 띄워지게 된다(S530).

도 4에 의해 본 발명의 동작 원리에 따른 통신 프로토콜을 개략적으로 설명하면, 사용자(10)는 채팅서버(100)에 대화내용을 제공하며, 채팅서버(100)는 일정 대화 내용을 주기적으로 RIA시스템(200)에 전달한다. RIA시스템(200)은 전달받은 대화내용을 분석함으로써 가장 적합한 배너 광고를 검색하여 채팅서버(100)에 검색된 배너 광고의 식별코드를 전달하며, 채팅서버(100)는 배너 식별코드를 우선순위에 의해 분석함으로써 RIA시스템(200)에 배너 광고 요청 메시지를 송출하고 RIA시스템(200)은 그 식별코드에 해당하는 배너 광고를 채팅서버(100)에 전송한다. 사용자(10)가 배너 광고를 선택하면 채팅서버(100)는 선택된 배너 광고의 식별코드전송과 함께 웹페이지 연결 요청 메시지를 RIA시스템(200)에 송출하며 RIA시스템(200)은 식별코드에 해당하는 웹페이지의 URL을 채팅서버(100)에 전송하여, 채팅서버(100)는 전송된 URL을 사용자(10)의 브라우저에 띄우게 된다.

이상에서 본 발명에 대하여 그 바람직한 실시예를 중심으로 설명하였으나 이는 단지 예시일 뿐 본 발명을 한정하는 것이 아니며, 본 발명이 속하는 분야의 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성을 벗어나지 않는 범위에서 이상에 예시되지 않은 여러 가지의 변형과 응용이 가능함을 알 수 있을 것이다. 그리고 이러한 변형과 응용에 관계된 차이점들은 다음 청구범위에 규정된 본 발명의 범위

## 발명의 효과

본 발명에 의하면, 소비자 욕구에 대한 상세한 정보를 취득함으로써 특정 개별 상품의 광고가 가능해지며, 동시다발적인 기존의 일방적 광고 형태를 벗어나 소비자 중심의 광고를 제공함으로써, 효율적인 서비스를 제공하고 광고를 통한 판매 실적을 증가시킬 수 있다. 그리고 소비자의 취향 분석, 광고 효과 분석, 광고 비용 산정 등의 통계작업이 가능해져 수치에 근거한 과학적인 전자상거래행위가 예상된다.

## (57) 청구의 범위

**청구항 1.** 네트워크상에 배너 광고를 푸시하는 광고 시스템에 있어서,

다자간의 대화 서비스를 제공하며, 대화 내용에 부합하는 배너 광고의 검색을 의뢰하고, 그 결과로 제공받은 배너 광고를 디스플레이하는 채팅 서버; 및

상기 채팅 서버로부터 의뢰 받은 상기 대화 내용을 분석하고 적합한 배너 광고를 검색하여 상기 채팅 서버로 전송하는 실시간 대화형 광고(RIA) 시스템을 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템.

**청구항 2.** 제1항에 있어서, 상기 채팅 서버는

다수의 사용자 클라이언트들과 네트워크하여 대화창을 통하여 상기 다수의 사용자 클라이언트들간의 대화내용을 제어하여 대화서비스를 제공하는 대화 제어부;

상기 대화 내용을 임시 저장하는 공간인 히스토리 스페이스;

상기 히스토리 스페이스에 저장된 대화 내용에 부합하는 배너광고의 검색을상기 RIA 시스템에 의뢰하는 히스토리 제어기;

배너광고가 디스플레이되는 임시 저장 공간인 광고 스페이스; 및

상기 RIA시스템에 의해 검색된 배너 광고들 중 선택된 배너광고의 전송을 요청하는 배너 광고 요청 메시지를 상기 RIA시스템으로 송출하고, 요청한 배너광고를 전송받아 상기 광고 스페이스에 디스플레이 제어하는 광고 스페이스 제어기를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템.

**청구항 3.** 제2항에 있어서, 상기 광고 스페이스 제어기는

상기 배너광고의 웹페이지로의 접속을 요청하는 웹페이지 요청 메시지를 송출하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템.

**청구항 4.** 제3항에 있어서, 상기 RIA 시스템은

비교 자료로서 축적되어있는 단어 DB;

상기 대화 내용을 상기 단어 DB에 저장된 단어들과 비교??분석하여 하나 이상의 키워드들을 추출하는 히스토리 분석서버;

하나 이상의 배너광고들의 정보 코드 및 웹페이지 주소, 광고주 식별 코드, 통계 수치 변화 정보가 기록되는 배너 DB;

상기 히스토리 분석서버에 의해 추출된 하나 이상의 키워드들을 통해 상기 배너 DB를 검색하여 상응하는 배너광고의 정보를 상기 광고 스페이스 제어기에 전송하는 배너검색서버;

상기 배너광고 요청 메시지 및 웹페이지 요청 메시지에 따라 대응하는 배너광고와 웹페이지를 상기 배너 DB에서 검색하여 상기 광고 스페이스 제어기로 전송하고, 배너 DB의 통계 수치 변화 정보를 갱신하는 배너 제어 서버; 및

상기 배너 DB의 통계 수치 변화 정보를 통계 처리하여 상기 배너 DB에 저장된 대응하는 광고주에게 제공하고, 하나 이상의 배너 광고들을 관리하는 배너관리서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템.

- 청구항 5.** 제 4항에 있어서, 배너 관리 서버는  
 상기 배너 DB의 통계 수치 정보에 대한 통계값을 산출하는 배너 통계부;  
 상기 배너 통계부의 정보를 광고주에게 접속 관리하는 배너 상황 모니터부; 및  
 광고주의 요청에 의해 배너광고를 등록??수정??삭제하는 배너 변경부를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 시스템.
- 청구항 6.** 네트워크상에 배너 광고를 푸시하는 광고 방법에 있어서,  
 (a) 대화 제어부로부터 대화내용을 제공받아 배너광고를 검색하기 위한 키워드를 추출하는 히스토리 분석 단계; 및  
 (b) 키워드 추출에 따라 해당하는 배너광고를 디스플레이 되도록 제어하되, 해당하는 키워드가 없으면 임의의 배너광고를 디스플레이 하도록 제어하는 배너광고 디스플레이 제어 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 제공 방법.
- 청구항 7.** 제6항에 있어서, 상기 (b)단계는  
 디스플레이 되는 배너광고의 게재 빈도, 게재 시간을 상기 배너 DB에 저장해 두는 단계를 더 구비하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 제공 방법.
- 청구항 8.** 제6항에 있어서,  
 (c) 사용자에게 의해 선택된 배너광고에 대응하는 배너 광고 웹페이지를 사용자 웹브라우저로 연결하는 단계를 더 포함함을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 제공 방법.
- 청구항 9.** 제8항에 있어서,  
 상기 (c)단계는 사용자에게 의한 배너광고 선택 회수를 상기 배너 DB에 저장해 두는 단계를 더 구비하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 제공 방법.
- 청구항 10.** 제8항에 있어서,  
 사용자에게 의한 배너광고의 선택이 없는 경우, 대화 내용의 변화에 따라 다른 광고를 찾기 위한 상기 히스토리 분석 단계로 연결하여 초기화하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 방법.
- 청구항 11.** 제6항에 있어서,  
 (d)상기 배너 DB에 저장된 자료를 통계 처리하여 광고주에게 전송하고 광고주의 요청에 따라 배너광고를 등록, 수정, 삭제하는 배너 광고 관리 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상의 커뮤니티를 기반으로 하는 광고 제공 방법.

도면

도면1





